HOSTAGES

I - LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM

Disk version:

Insert the program disk in the drive. Switch on your computer. To start the program, select the LOADER option from the main menu and press the RETURN key.

Cassette version:

Check the all the connections. Insert the cassette in the recorder. Switch on your computer. Type LOAD"" and press the PLAY button on your recorder and the RETURN key.

AMSTRAD 6128/664/464

Disk version:

Insert the program disk in the drive. Switch on your computer. Type |CPM (to get |, press the keys @ and SHIFT simultaneously). Press ENTER.

Cassette version:

Insert the cassette in the recorder. Switch on your computer. Type RUN "" and press the PLAY button on your recorder and the RETURN key.

Note for SPECTRUM 48K and AMSTRAD 464-664 users:

To load the cassette in order to access the marksmen and the newspapers of the second part, remember to write down the number on the counter of the recorder.

COMMODORE 64

Cassette version:

Switch on your computer and monitor. Insert the cassette in the recorder.

Press the keys SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Then press PLAY on the recorder. The program will load and start automatically. Think of writing down the number on the counter in order to locate the first and second part of the game.

Disk version:

On a C128 type GO 64. Then confirm by pressing Y, then RETURN.

Insert the disk in the drive.

Type : LOAD"*",8,1 and press RETURN. The program will load and start automatically.

COMMODORE 128

Switch on your computer and monitor. Switch to C64 mode (GO 64), then follow the instructions for C64.

MSX 1 & MSX 2

Cassette version:

Check all the connections. Insert the cassette in the recorder. Switch on the computer. Type RUN "CAS:". Press the PLAY button on the recorder and the RETURN key.

II - INTRODUCTION

A) SCENARIO

Innocent people have been taken hostage from under your nose, and the terrorists have abandoned their cars and entered the Embassy. Unfortunately they now control the whole building from the 1st to the 3rd floor. The number of hostages that have been taken is controlled by the story and the level of difficulty you have chosen for your mission. You are the boss of 6 men of the Direct Intervention Combat Team (D.I.C.T.). It's your turn now...!

Note: You can at any moment interrupt the introduction sequence to access the game by hitting a special key.

On the SPECTRUM version, press the BREAK key; on the AMSTRAD and MSX versions the ESCAPE key.

B) CONFIGURATION OF THE COMMANDS ON SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

a) SPECTRUM 128

You have to configurate your keyboard or choose a type of joystick.
After the introduction sequence, a menu opens on the screen. You may choose:

1 Define Keyboard: if you want to play with the keyboard. For this purpose press key 1 on the keyboard.
2 Joystick Sinclair: if you want to play with a SINCLAIR type joystick, press 2.
3 Joystick KEMPSTON: if you want to play with a KEMPSTON type joystick, press 3.

If you have chosen the keyboard, you will have to select the keys corresponding to the following commands: direction "Right"
direction "Left"
direction "Down"
direction "Up"
action "Fire"
action "Menu map" (access to the map during the game, 2nd part only)

To do this (according to your choice), press the key that you want to select for the desired command. When you have completed the selection, you will have to confirm it by pressing Y or cancel by pressing N when the message "Are you sure (Y/N)?" appears on the screen.
However if you have chosen the joystick, you will have to determine nevertheless one key for the action "Menu map" (only for the 2nd part). All the same you will be asked to confirm your selection.
Note: in the SPECTRUM & MSX version, you cannot select the SHIFT key as it is used for the marksmen.

b) AMSTRAD

The procedure is the same as for SPECTRUM, but you will have the choice between only two options.
1 Define keyboard
2 Joystick (regardless of type).
For the rest, procede the same way as you would for the SPECTRUM version.

c) MSX 1 & 2

The procedure is the same, but you are given the choice between two options only:
1 Define keyboard
2 Joystick (regardless of type).
For the rest, procede the same way as you would for the SPECTRUM version.

III - CHOICE OF MISSION

The difficulty level of the game determines the duration of the ultimatum, the number and the aggressiveness of the terrorists and their reaction time. You can choose one of the following from the first menu:
- **LIEUTENANT** : With a low number of terrorists with weak aggression.

- **CAPTAIN :** The number of terrorists increases and so does their speed of reaction.
- **COMMANDER :** Number of terrorists and the number of hostages taken are at their maximum. The player must without mistake and taking particular attention to the placement and co-ordination of his combat team).

From the second menu you can choose either:

- **TRAINING** (there are no hostages),
- **TARGET**,
- **ULTIMATUM**,
- **RESCUE**,
- **ASSAULT**.

The more difficult the mission, the less time you have to complete it.

For choosing, use the keys UP and DOWN (or £ and = on C64) or the joystick. Then press the fire button or space bar.

IV - FIRST PART

A) POSITIONING YOUR MARKSMEN

You have 3 marksmen at your disposal. To effectively keep watch on the 3 sides of the building, the men must stay all night in the best postions possible. You control the marksmen one by one. When you control a marksman his name and number will appear on the screen. The three marksmen DELTA, ECHO, MIKE can be moved with the aid of the keys indicated as follows:

Spectrum .... SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3
Amstrad .... 1, 2, 3 on the number pad
C64 .... 1, 2, 3
MSX .... SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3

To change to another D.I.C.T man, first make him hide then:

Spectrum: access the plan (action key "Fire" or the Fire button and not the MENU MAP key which is active in the second part only), then select the man with SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3.

Amstrad: access the plan (action key "Fire" or the Fire button), then select the man with 1, 2, 3 on the number pad.
C64: select the man with 1, 2, 3.
MSX: as for SPECTRUM.

B) GENERAL PLAN

On the plan, you will see the places where you must position your men to keep watch on the 3 sides of the Embassy. These places are shown by CROSSES. When you want to see how far one of your men has progressed, you switch to the plan mode with the FIRE key (Amstrad, Spectrum 1 MSX) or pressing directly his number on C64 (as seen before).
His body will then appear on the map to indicate where he is (on C64 a square will appear).

In the SPECTRUM 48 KB and AMSTRAD 464-664 versions, the man will appear represented by his identity number.

C) MOVEMENT COMMANDS

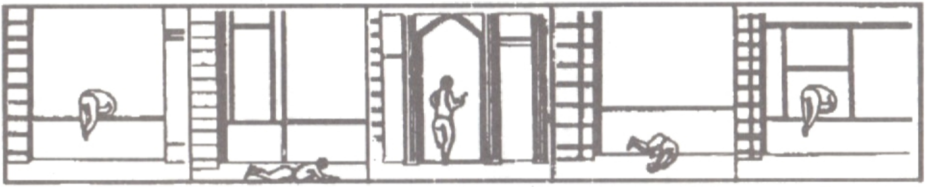
You must avoid having your men spotted by the spot lights of the terrorists. As soon as one of your men has been spotted the terrorists will open fire and can then eliminate one member of the combat team. In order to avoid being spotted and to arrive at the right places (marked by crosses on the map), you have several movements at your disposal by using either the joystick or the keyboard.

On C64:

keyboard	**joystick**		
↑	RIGHT	walk to the right	
★	LEFT	walk to the left	
=	DOWN	to lay on the floor	
£	UP	to hide	
= + ↑	DOWN+RIGHT	forward roll to the right	only if you are in a standing position
= + ★	DOWN+LEFT	forward roll to the left	
= + ↑	DOWN+RIGHT	crawl right	only if you are lying on the floor
= + ★	DOWN+LEFT	crawl left	
Space + ↑	FIRE+RIGHT	run to the right	
Space + ★	FIRE+LEFT	run to the left	

On AMSTRAD, SPECTRUM and MSX:
The direction DOWN will be used to leave a hiding place by the door or a window, the FIRE key allows you to stop immediately when walking. The other commands are identical to those of the of C64 cursor key version.Use the keys that you have defined at the beginning or the joystick.

Return to the plan: This is only possible when you are hidden inside a building, behind a door or window. Press ESC on C64 - FIRE on SPECTRUM, AMSTRAD and MSX.



↑ *lying* ↑ *forward roll* ↑

In this mode: SHIFT 1 - SHIFT 2 - SHIFT 3 to select Delta, Echo, or Mike on Spectrum and MSX; 1, 2, 3 on the number pad on AMSTRAD; 1, 2, 3 on C64.

D) SPECIAL INDICATIONS FOR C64

- If you take, when moving the man, direction UP (joystick or keyboard), your marksman heads automatically to the next hiding place in his direction, in order to protect himself from the terrorists' shots.
- If your leave your marksman a few seconds uncovered without using the joystick or keyboard, he heads automatically to the next hiding place in his direction.
- If you move a marksman and press quickly the FIRE button or space bar, he will run in the given direction. As soon as he runs, release the FIRE button or space bar. He will be able to effect rolls all the same. When you stop giving a direction, he will stop, too.

E) END OF SEQUENCE

When all your men are in position on their crosses. (If all your men are dead start again).
On Spectrum, Amstrad and MSX press RETURN, to access the second part; DELETE to start this part over again. In the latter, you will have to reselect or confirm your selection of the difficulty level and mission (see Choice of mission).

On C64 press RETURN to access the second part. Press FIRE or SPACE to start this part over again. Note: If you give a direction with the joystick or keyboard, the game continues and you can move your marksmen again to take a better position.
For information: there is no need to place one man on each cross. You can have less than 3 marksmen surviving this part, or two or three marksmen on the same cross keeping watch on only one side of the embassy.



F) HELICOPTER (does not exist in the C64 version)
When all your surviving men are in place in the interior of the buildings adjoining the Embassy, you pass automatically to the sequence of the helicopter, where it will place 3 men on the Embassy roof. On the SPECTRUM and AMSTRAD versions this sequence will only appear on the 128 KB versions.

V - SECOND PART

On the versions AMSTRAD, SPECTRUM and MSX, you will be asked to turn over the disk or cassette and to press the Fire button to load the second part.

A) POSITIONING ON THE ROOF
GENERAL PLAN OF THE SITUATION: SPECTRUM 128 KB, AMSTRAD 128 KB, MSX, C64
When accessing this part, you enter directly the plan mode. The D.I.C.T. men whom you have managed to hide are shown by their corresponding number on the adjoining buildings (SPECTRUM 128 KB, MSX, AMSTRAD 128 KB). The men on the Embassy roof are likewise shown by numbers.

Their code names are visualized with 4, 5, 6 on C64 and SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3 on Spectrum and MSX, and 1, 2, 3 on the number pad on Amstrad.
On the C64 version, the men are shown by crosses.

B) TO MOVE A D.I.C.T. MAN
Just press the function key corresponding to the code of that D.I.C.T. man. (On C64 you can also take the direction UP/DOWN with your joystick or the key £ or =. You can then see the menu on the lower right of the screen, listing the code names of your men. Press the space bar or FIRE button to select a man.) You can move the cross respresenting your man over the roof and its edges with the cursor keys or the joystick (or * and ↑ on C64). The cross must appear on the edge of the roof. The man is then ready to descend and to start this operation you must press ← on C64 or the key MENU MAP on AMSTRAD, SPECTRUM and MSX. You will pass to abseiling mode. The map can be called up at any time by pressing the MENU MAP key (← on C64). You can also change from one man to another at any time.

Game mode: when controllling a marksmen, either in abseiling mode or inside the building, you are in game mode.

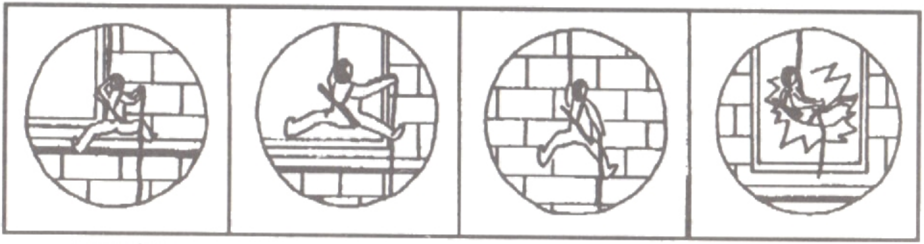
Important: in the game mode, there is no need to call the general plan to change from one marksmen to another. Just press the number key corresponding to the men. This changement will be symbolized by a video effect.

C) EMERGENCY SITUATION
When one of your team, either inside the building or while abseiling, finds himself in a delicate situation (e.g. the presence of terrorists in the same room or in one of the adjoining rooms), the man's code on the control board will begin flashing and this indicates an emergency situation. The player must then change to that person in danger by pressing the appropriate function key. If you wait too long, your man could be neutralized by the terrorists.

D) ABSEILING
(Only on the 128 KB versions. On the SPECTRUM 48 KB and AMSTRAD 464-664 versions, the D.I.C.T. men appear in a room of the 3rd floor.)
When one of your men is in position on one side of the building, he can then be used for abseiling down the wall and then enter the Embassy. In order to play him press ← on C64 or the MENU MAP key on AMSTRAD and SPECTRUM. You are then in the DESCENDING MODE.

There are three movements at your disposal.

1) PUSHING AWAY FROM THE WALL = FIRE: In order to extend his legs (so he is pushing away from the wall) press the space bar or fire button (C64) or the corresponging key on AMSTRAD, SPECTRUM & MSX; when you think you have applied enough force so as to push yourself away from the wall, release the button, to go immediately to phase 2.



space bar → ← *result*

2) OPENING MODE = RIGHT: In order to descend, the rope must slide along the body. To achieve this you have to let go of the rope (by pressing cursor right or joystick right). Your player will then descend the wall. However do not wait too long to stop, as due to his increasing speed of descent your player will crash to the floor.

3) STOPPING = LEFT: When you want to break through a window to enter the Embassy or if you want to stop on the wall, move joystick left or cursor left. The player's right hand will then take hold of the rope stopping his descent.

TO CLIMB IN CASE OF FAILURE: Direction UP (or £ on C64 keyboard). You can climb by using a mechanical pulley attached to the roof (use direction UP). You will then see your man climb the wall of the Embassy.

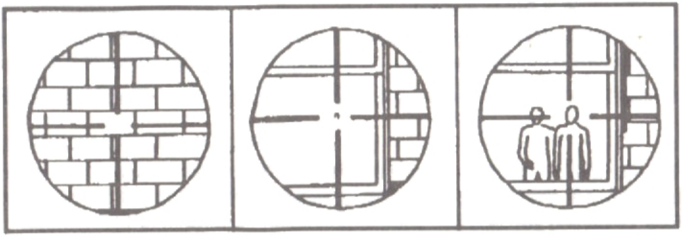
DON'T FORGET! You can at any time change from one person to another, just by pressing the appropriate function key. For example you could now go to one of the marksman which you have placed on the roof of one of the adjoining buildings. On AMSTRAD, SPECTRUM,MSX, first press the MENU MAP key.

E) USING YOUR MARKSMAN

By pressing the corresponding keys you move one of your marksman into position. Each marksman watches one side of the building.

THE PRESENTATION: You will see your marksman in position ready to kill. To move the gun sight, use the direction keys or the joystick.

When you pass on a window, a white dot will apppear on your sight. This means you are ready to eliminate a terrorist. Behind the window will appear (according to the patrols of the terrorists) shadows and figures. These can also represent hostages who are prisoners in that room.
If you are ready to fire, press FIRE (space bar or fire button on C64). Your gun will load itself automatically.



wall *ready to fire* *who is a hostage?*

If you want to change wall and marksman you press the appropriate function key. You can pass (if desired) to the men on the roof or the men in the Embassy. You have to be careful not to eliminate a member of your combat team or one of the hostages.

F) EXPLORING THE ROOMS

a) MINI-MAP

If you decide to play with one of the men inside the building, you pass into EXPLORATION mode. To show where you are there is a mini-map on the right side of the screen (on the left on C64). Depending on which floor, the mini-map will show all the rooms and corridors. Your position is shown by a small white arrow (light blue on C64). It does not only show your position but also your direction of sight.

On C64 the terrorist are shown in black, and the hostages in white.
On SPECTRUM and MSX, the hostages are shown by crosses, the terrorists by rhombuses, and the D.I.C.T. men by squares.
On AMSTRAD, the hostages are shown by white dots, the terrorists by green dots, and the D.I.C.T. men by blue dots.

b) MOVEMENT
You can use either the keys or the joystick.

In the corridor:

		C64 keyboard
To move in the direction of sight	direction UP	£
To pivot at 90° to the right	direction RIGHT	↑
To pivot at 90° to the left	direction LEFT	*
To turn around	direction DOWN	=

SPECTRUM, AMSTRAD and MSX keyboard: The keys that you have selected at the beginning of the game.

If you want to enter a room, place yourself in front of the door and step forward (direction UP). In a room you mainly move to the left and right. The directions UP and DOWN are of use only when there is a door before or behind you and you want to go into another room or the corridor.



↑ *space bar* *← or →*

G) AN ENCOUNTER WITH THE TERRORISTS

On C64:
When you encounter one or more terrorists, you can pass into FIRE mode, by pressing the space bar or FIRE button. At that moment by using the commands LEFT/RIGHT you move your machine gun to point towards the terrorists, remembering to keep the fire button or space bar pressed. On C64 you may also set the shooting height with the commands UP/DOWN. The man with the fastest and best aim will win the battle.
To move again, release the space bar then use the direction commands. Remember this if you want to escape quickly.

On AMSTRAD-SPECTRUM-MSX:
You pass into fire mode by pressing the fire button or the fire action key. A cursor will appear symbolizing the point of impact of your shot. Move it with the joystick or the keys. When you release the fire button or action key, you stop shooting and you can move your D.I.C.T. again; for during the shooting phase you are not able to move the character.

H) ENCOUNTER WITH THE HOSTAGES

Once you have eliminated all the terrorists on one floor you can then rescue the hostage(s). You walk into the room where they are kept. Place yourself in front of one of them. You must guide him (only one at a time; he will follow you) to a room on the 3rd floor which doesn't have any windows. When they are in that room, the hostages are in a more secure place.. When you have succeded in freeing all the hostages, the game ends. However in certain missions, a terrorist may come into that room to take them again. You will then have to protect the hostages and neutralize the terrorists.

I) ENCOUNTER BETWEEN, TERRORIST, HOSTAGES AND D.I.C.T. MEN

If you encounter in a room or corridor, a terrorist with a hostage, you will have to neutralize the terrorist without wounding the hostage. No mistake will be tolerated. Your mission will be 100% successful only if all the hostages are freed alive.

Tip: on C64
Remember to progress silently (avoid useless shots). You will avoid to be spotted by terrorists.

VI - END OF THE GAME

The game has ended when:

TOTAL SUCCESS: If you have regrouped all the hostages in the 3rd floor without windows or if you have neutralized all the terrorists present in the Embassy.

FAILURE: All the members of your team have been neutralized by the terrorists.

If your situation is between the two mentioned above (maybe you have lost some of your men, or you have not rescued all the hostages), the comments and scores you have achieved will be shown on the front page of the paper and the end of the game.

At the final screen, press the fire button to display a newspapers article.
C64: If you want to play again, press the fire button or space bar to display a mini-menu. Follow the instructions fitting to your choice. To play the second part again press 2. To start another game and go back to the starting menu press 1.
On AMSTRAD, SPECTRUM and MSX: Press the FIRE button or action key, to play the second part again.

I - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM

Version disquette :

Insérez la disquette dans le lecteur, mettez l'unité centrale sous tension; pour lancer le programme, validez l'option LOADER du menu principal en frappant sur RETURN.

Version cassette :

Vérifiez les connections de votre ordinateur. Insérez la cassette dans votre magnétophone. Allumez votre ordinateur. Tapez LOAD " " et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que la touche RETURN de votre clavier.

AMSTRAD 6128/664/464

Version disquette :

Insérez la disquette dans le lecteur, mettez l'unité centrale sous tension, tapez |CPM puis appuyez sur la touche ENTER. Pour obtenir |, appuyez simultanément sur la touche SHIFT et @.

Version cassette :

Insérez la cassette dans votre magnétophone. Allumez votre ordinateur. Tapez RUN " " et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que la touche RETURN de votre clavier.

Pour les usagers de SPECTRUM 48K et AMSTRAD 464-664 :

Pour charger la cassette pour accéder aux tireurs d'élite et à l'extrait du journal de la deuxième partie, il est recommandé de noter le numéro qu'indique le compteur du magnétophone pour ces deux "chargements".

COMMODORE 64

Version disquette :

Allumez votre ordinateur et votre écran. Insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD" *",8,1 Appuyez sur la touche RETURN, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Version cassette :

Allumez votre ordinateur et votre écran. Insérez la cassette dans le lecteur. Appuyez simultanément sur les deux touches SHIFT et RUN/STOP puis enfoncez la touche PLAY de votre magnétophone. Le jeu se charge automatiquement. Pensez à relever les chiffres qu'indique le compteur de votre magnétophone pour retrouver plus facilement la 1ère et la 2ème partie.

COMMODORE 128

Allumez votre ordinateur et votre écran. Passez en mode C64, puis suivez les instructions de chargement correspondant au C64.

MSX 1 - MSX 2

Version cassette :

Vérifiez les connexions de votre ordinateur. Insérez la cassette dans votre magnétophone. Allumez votre ordinateur. Tapez RUN "CAS:" et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que sur la touche RETURN de votre clavier.

II - INTRODUCTION

A) SCENARIO

Des terroristes ont pris d'assaut une ambassade. Ils contrôlent tout le bâtiment, du 1er au 3ème étage. Leurs exigences sont inacceptables pour l'avenir de la démocratie en Europe. Une seule solution est possible, une intervention du GIGN. Le nombre des otages et des terroristes est déterminé par le scénario et le degré de difficulté que vous choisissez. Vous dirigez 6 hommes du GIGN en 2 équipes de 3. A vous d'agir !

Note :Vous pouvez à tout moment interrompre la séquence d'introduction pour passer à la suite du jeu en frappant une touche spéciale du clavier.
Pour la version SPECTRUM, appuyez sur BREAK et pour les versions AMSTRAD et MSX, sur la touche ESCAPE.

B) CONFIGURATION DES COMMANDES SUR SPECTRUM, AMSTRAD & MSX.

a) SPECTRUM 128

Vous devez configurer votre clavier ou choisir un type de joystick.
Après l'introduction du jeu, un menu s'ouvre sur l'écran. Vous avez le choix entre :
1 Define Keyboard : si vous désirez jouez au clavier. Appuyez sur la touche 1 de votre clavier.
2 Joystick SINCLAIR : si vous désirez jouer avec un joystick de la marque SINCLAIR. Appuyez dans ce cas sur 2.
3 Joystick KEMPSTON si vous désirez jouer avec un joystick de marque KEMPSTON. Alors appuyez sur la touche 3.

Si vous avez opté pour le clavier, vous devez sélectionner les touches du clavier correspondant aux commandes suivantes:

direction "droite"
direction "gauche"
direction "bas"
direction "haut"
action "fire"
action "menu map" (accès à la carte en cours de jeu pour la 2ème partie)

Pour cela, suivant votre choix, appuyez sur la touche du clavier que vous désirez sélectionner pour la commande requise. Lorsque vous aurez fini votre sélection, vous devrez la confirmer en appuyant sur Y ou la dévalider en appuyant sur N au moment ou le message suivant apparaît à l'écran "Are you sure (Y/N)".Si vous avez opté pour le joystick, vous devrez quand même sélectionner une touche du clavier pour l'action "menu map" (uniquement pour la 2ème partie). De même, une procédure de confirmation vous sera demandée.
Note : dans la version SPECTRUM et MSX, on ne peut utiliser la touche SHIFT puisqu'elle sert à sélectionner les tireurs d'élite.

b) AMSTRAD
La procédure est la même sauf que vous n'avez le choix qu'entre deux options :
1 Define keyboard pour jouer au clavier
2 Joystick, si vous choisissez de jouer avec un, quelque soit sa marque.
Pour le reste, suivez les instructions de SPECTRUM, la mise en marche est identique.

c) MSX 1 & 2
La procédure est la même sauf que vous n'avez le choix qu'entre deux options :
1 Define keyboard pour jouer au clavier
2 Joystick, si vous choisissez de jouer avec un, quelle que soit sa marque.
Pour le reste, suivez les instructions de SPECTRUM, la mise en marche est identique.

III - CHOIX DE LA MISSION

Le niveau de difficulté influe sur la durée de l'ultimatum, le nombre et l'agressivité des terroristes ainsi que sur leur capacité de réaction. Vous pouvez choisir dans un premier menu :
- **LIEUTENANT:** Avec une faible agressivité et un petit nombre de terroristes.

- **CAPITAINE :** Le nombre de terroristes augmente ainsi que leur rapidité d'intervention et de réaction.
- **COMMANDER :** Le nombre des terroristes ainsi que celui des otages à délivrer est au maximum. Le joueur devra faire un sans-faute et veiller tout particulièrement à la coordination de son équipe pour réussir).

Puis dans un second menu :

- **TRAINING** (il n'y a pas d'otage),
- **TARGET**,
- **ULTIMATUM**,
- **SAUVETAGE**,
- **ASSAULT**.

Plus la mission est difficile, plus le temps alloué pour la réussite de la mission est faible.
Sélectionnez en déplaçant le curseur à l'aide des touches "haut" et "bas" (£ et = sur C64), ou en manipulant le joystick. Puis validez avec la barre d'espacement ou le bouton Action.

IV - PREMIERE PARTIE

A) POSITIONNEMENT DES TIREURS D'ELITE

Vous avez à votre disposition 3 tireurs d'élite pour effectuer la surveillance des 3 côtés du bâtiment. Ils doivent prendre position dans les meilleures conditions possibles. Le joueur contrôle un par un les 3 tireurs. Lorsqu'il joue un tireur d'élite, son nom et son numéro apparaissent à l'écran. Les 3 tireurs DELTA, ECHO, MIKE se jouent à l'aide des touches de fonction suivantes:

Spectrum .... SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3
Amstrad .... 1, 2, 3 du clavier numérique
C64 .... 1, 2, 3
MSX .... SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3.

Pour changer de tireur d'élite, commencez par mettre à couvert le tireur actuel puis :
Spectrum : passez en mode carte (touche action "fire", bouton feu du joystick et non la touche "MENU MAP" qui n'est activé que pour la deuxième partie du jeu) puis sélectionnez le tireur avec SHIFT 1, SHIFT 2, SHIFT 3.

Amstrad : passez en mode carte (touche action "fire", bouton du joystick) puis sélectionnez le tireur avec 1, 2, ou 3 du clavier numérique.
C64 : sélectionnez le tireur avec 1, 2, 3.
MSX : identique à Spectrum.

B) LE PLAN GENERAL DE LA PROGRESSION

Sur le plan, le joueur voit les endroits où il doit poster ses hommes pour surveiller les 3 côtés de l'Ambassade. Ceux-ci sont symbolisés par des CROIX. Lorsqu'un joueur veut repérer l'avancée d'un de ses hommes, il passe en mode carte, avec la touche action "fire" (AMSTRAD-SPECTRUM-MSX) ou appuie directement sur son numéro sur C64 (voir auparavant). Celui-ci "sort" de la carte pour lui indiquer sa situation (sur C64 un carré apparaît). Dans la version de SPECTRUM 48 K et AMSTRAD 464-664, le tireur d'élite apparaît représenté par son numéro.

C) LE DEPLACEMENT : COMMANDES

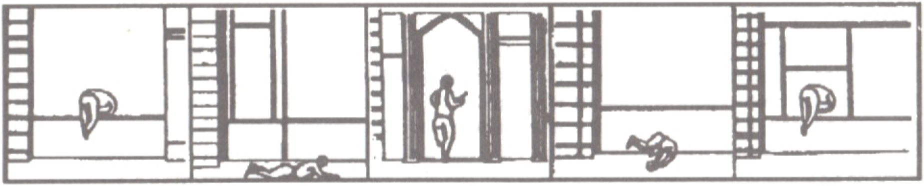
Le joueur doit éviter les spots des projecteurs des terroristes. Si un des hommes se trouve dans leurs faisceaux, les terroristes ouvrent le feu et peuvent ainsi l'éliminer. Pour éviter de se faire repérer et arriver jusqu'aux bons endroits marqués par des croix sur le plan, le joueur a à sa disposition plusieurs mouvements en utilisant le joystick ou le clavier :

Sur C64 :

clavier	**joystick**		
↑	DROITE	**aller à droite**	
★	GAUCHE	**aller à gauche**	
=	EN BAS	**se coucher sur le sol**	
£	EN HAUT	**se cacher des projecteurs**	
= + ↑	BAS + DROITE	roulé-boulé vers la droite	} seulement si vous êtes debout
= + ★	BAS + GAUCHE	roulé-boulé vers la gauche	
= + ↑	BAS + DROITE	ramper à droite	} seulement si vous êtes déjà en position couché sur le sol.
= + ★	BAS + GAUCHE	ramper à gauche	

Sur AMSTRAD, SPECTRUM et MSX : La direction "bas" sert pour sortir par une porte ou par une fenêtre et la touche "fire" sert a s'arrêter instantanément si l'on est en train de marcher. Le reste des commandes est identique à celui de la version C64. Vous utiliserez les touches du clavier que vous avez sélectionnées pour les déplacements. Ou sinon, le joystick.

Retour à la carte : Il ne peut s'opérer que si le tireur d'élite que vous dirigez est caché à l'intérieur d'un immeuble, dans une porte ou une fenêtre. Il faut appuyer sur la touche ESCAPE sur C64 ou FIRE pour SPECTRUM, AMSTRAD et MSX.



↑ *couché* ↑ *roulé-boulé* ↑

Dans ce mode : SHIFT 1 - SHIFT 2 - SHIFT 3 pour sélectionner Delta, Echo ou Mike sur SPECTRUM et MSX ou 1, 2, 3 du clavier numérique pour AMSTRAD ou 1, 2, 3 pour C64.

D) INDICATIONS SPECIALES POUR C64

- Lors de vos déplacements, si vous prenez la direction haute (joystick ou touche clavier £), votre tireur d'élite se dirige de lui-même vers la cachette la plus proche dans le sens de sa progression, afin de se protéger des tirs des terroristes.
- Si vous laissez à découvert votre tireur d'élite quelques secondes en arrêtant de le déplacer au joystick ou au clavier, celui-ci ira de lui-même se protéger des tirs ennemis dans la cachette la plus proche, toujours dans le sens de la progression.
- Si lorsque vous déplacez un tireur d'élite, vous appuyez un court instant sur FIRE ou barre d'espce, celui-ci se mettra à courir dans la direction que vous souhaiterez. Relâchez alors la barre d'espace ou Fire. Il pourra effectuer dans la foulée des roulés-boulés. Dès que vous cesserez de lui indiquer une direction, il s'arrêtera, à moins que vous ne décidiez à nouveau de le faire courir ou de le faire marcher.

E) FIN DE LA SEQUENCE

Elle arrive lorsque tous vos personnages vivants sont placés sur des croix (s'ils sont tous morts, on reprend).Sur SPECTRUM, AMSTRAD et MSX, appuyez sur RETURN pour la seconde partie, sur DELETE pour recommencer la première partie. Dans ce dernier cas, vous devrez resélectionner ou confirmer votre sélection du niveau de difficulté ou de la mission (cf Choix de la mission).

Sur C64 appuyez sur RETURN pour la seconde partie. Appuyez sur FIRE ou ESPACE pour reprendre la première partie. A notez que si vous appuyez sur une touche de direction ou prenez une direction avec le joystick, le jeu continue et vous pouvez redéplacer vos tireurs d'élite dans une position plus favorable.
Pour information, il n'y a aucune nécessité à placer un homme sur chaque croix. Il peut y avoir moins de 3 tireurs d'élite qui survivent à cette partie, ainsi que deux ou trois tireurs d'élite sur la même croix, surveillant ainsi un seul côté du bâtiment.



F) HELICOPTERE (inexistant dans la version C64)
Lorsque tous les tireurs d'élite sont placés à l'intérieur des bâtiments avoisinant l'ambassade, vous passez automatiquement à la séquence de l'hélicoptère où vous verrez l'appareil des forces spéciales déposer 3 hommes sur le toit de l'Ambassade. Pour les versions de SPECTRUM et AMSTRAD cette séquence n'apparaît que pour les versions de 128 K.

V - DEUXIEME PARTIE

Sur les versions AMSTRAD, SPECTRUM et MSX, on vous demandera en Anglais, de retourner la disquette ou la cassette et d'appuyer sur le bouton feu pour charger la deuxième partie.

A) POSITIONNEMENT SUR LE TOIT
PLAN GENERAL DE LA SITUATION : AMSTRAD 128 K, SPECTRUM 128K, MSX, C64
Lorsque vous rentrez dans cette partie, vous êtes directement dans le mode carte.

Les tireurs d'élite que vous avez réussi à placer sont symbolisés par des leurs numéros correspondants sur les bâtiments avoisinants (SPECTRUM 128K, MSX, AMSTRAD 128K). Les hommes sur le toit de l'ambassade sont également visualisés par des numéros. Leurs noms de code sont visualisés par 4, 5, 6 sur C 64; SHIFT 1, 2, 3 sur SPECTRUM et MSX, et 1, 2, 3 du clavier numérique pour AMSTRAD. Pour la version C64, les hommes sont symbolisés par des croix.

B) POUR JOUER UN PERSONNAGE

Il suffit d'appuyer sur la touche qui correspond à son code. (Sur C64 vous pouvez aussi prendre la direction haute ou basse avec votre joystick ou les touches clavier £ ou =. Vous passez alors en revue dans le menu, en bas à droite de l'écran, les noms de code des hommes. Appuyez sur la barre d'espace ou bouton feu pour en sélectionner un.)

Sur le plan, on peut, par les touches du clavier ou par le joystick, faire bouger la croix ou le numéro qui le représente sur le toit de l'ambassade et sur ses côtés. Lorsqu'on a positionné la croix ou le numéro sur un côté du toit, cet homme est alors prêt à descendre en rappel. Appuyez alors sur ← sur C64 ou la touche MENU MAP sur AMSTRAD, SPECTRUM et MSX.

Vous passerez en mode descente en rappel. Le plan peut être appelé par la touche "MENU MAP" (← sur C64) à tout moment. On peut changer de personnage à tout moment.

Mode jeu : Lorsque vous dirigez directement un tireur d'élite, que vous soyez en train de descendre une façade du bâtiment ou que vous soyez à l'intérieur du bâtiment, vous vous trouvez en mode jeu.

Important : dans ce mode jeu, il n'y a pas d'obligation à passer par le mode carte pour changer d'un tireur d'élite à l'autre. Pressez simplement la touche numéro qui correspond à votre tireur. Le changement d'un homme à l'autre est symbolisé par un effet vidéo.

C) SITUATION D'URGENCE

Si un de vos personnages introduit dans l'Ambassade ou en position de rappel est dans une situation délicate (présence de terroriste dans la pièce d'à côté ou dans la même pièce), son code sur le tableau de bord général se met à CLIGNOTER, indiquant une situation d'urgence. Le joueur doit alors intervenir en changeant de personnage et en appuyant sur la touche qui correspond à son numéro. Si le joueur attend trop, son homme peut être neutralisé définitivement par les terroristes.

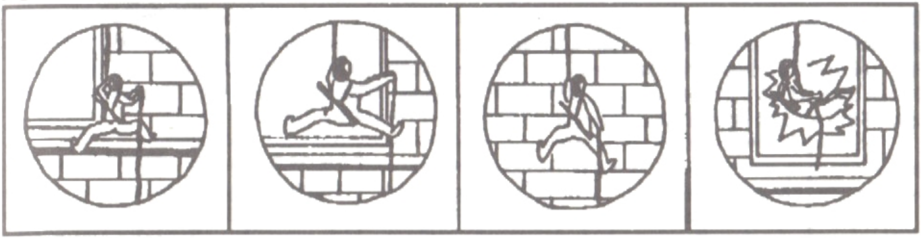
D) LA DESCENTE EN RAPPEL (Uniquement pour les versions 128K)

Note : Pour les versions SPECTRUM 48K et AMSTRAD 464-664, les hommes du GIGN apparaissent directement dans la pièce dite de "sécurité" au 3ème étage.

Lorsqu'un de vos hommes sur le toit est positionné sur un côté, il peut alors être utilisé pour faire du rappel sur la façade et pénétrer dans l'Ambassade. Sélectionnez votre homme par son numéro, puis appuyez sur la touche ← sur C64 ou MENU MAP sur AMSTRAD et SPECTRUM pour passer en mode descente.

3 mouvements sont à votre disposition :

1) **IMPULSION = "FIRE" :** Afin de pousser sur vos jambes pour vous écarter du mur, maintenez la pression sur le bouton Action de la manette ou sur la barre d'espace (C64) ou la touche clavier correspondante sur AMSTRAD, SPECTRUM et MSX, pour donner la force d'impulsion que vous jugerez nécessaire. Puis relâchez et passez immédiatement à la phase 2.



barre d'espace → ← *résultat*

2) **OUVERTURE DE LA CORDE = A DROITE :** Pour descendre la corde doit glisser le long de votre corps. Pour cela, vous relâchez la corde dans votre main en prenant la direction DROITE avec le joystick ou les touches correspondantes. Votre personnage, en fonction de la force d'impulsion donnée, se met à descendre le long de la façade. N'attendez pas trop avant de passer à la phase numéro 3, sinon celui-ci ira s'écraser sur le sol à cause de la vitesse prise dans sa descente.

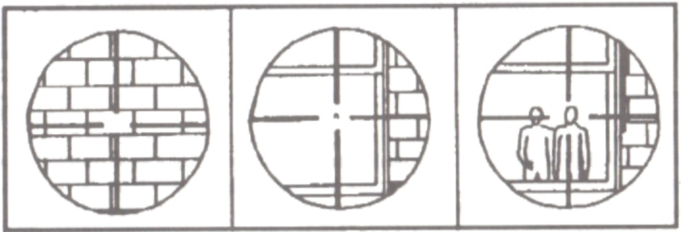
3) **ARRET DE LA DESCENTE = A GAUCHE** : Lorsque vous voulez passer à travers une fenêtre pour entrer dans l'ambassade ou simplement vous arrêter sur la façade, vous prenez la direction GAUCHE qui bloque votre main droite et arrête ainsi le défilement de la corde.

POUR REMONTER EN CAS D'ECHEC : Direction en HAUT (ou £ sur C64 au clavier)
Vous pouvez remonter par un système mécanique apparenté au JUMARD en choisissant la direction HAUT. Vous verrez ainsi votre personnage remonter la façade du bâtiment.

N'OUBLIEZ PAS ! A TOUT MOMENT, vous pouvez changer de personnage. N'oubliez pas que vous pouvez également passer en mode TIREUR D'ELITE en appuyant sur les touches de fonction correspondant aux hommes que vous avez placés sur les bâtiments avoisinant l'ambassade. Sur AMSTRAD, SPECTRUM et MSX, pressez d'abord la touche MENU MAP.

E) UTILISATION DU TIREUR D'ELITE

En appuyant sur les touches de fonction correspondantes, vous incarnez un des tireurs d'élite en position. Chaque tireur surveille une seule façade du bâtiment. LA VUE : Vous voyez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer. Pour déplacer son viseur, utilisez les touches clavier ou le joystick.
Lorsque vous passez sur une fenêtre, un point blanc (C64) ou NOIR (AMSTRAD, SPECTRUM, MSX) apparaît dans votre viseur. Vous êtes prêt pour éliminer un terroriste. En effet, derrière les fenêtres apparaissent en fonction des tours de garde des terroristes, des ombres et des mouvements. Elles peuvent représenter également des otages qui sont retenus prisonniers dans la pièce. Si vous décidez d'intervenir, vous appuyez "FIRE" (barre d'ESPACE ou bouton action pour C64) Votre fusil se recharge automatiquement.



mur *prêt à tirer* *qui est l'otage?*

Si vous voulez changer de façade et donc de tireur d'élite, vous appuyez sur la touche de fonction correspondante. Vous pouvez également passer à des hommes situés sur le toit, ou dans l'Ambassade elle-même. Faites attention à ne pas éliminer un coéquipier ou un otage.

F) EXPLORATION DES PIECES

a) MINI-PLAN

Si vous décidez de jouer un homme à l'intérieur du bâtiment, vous passez alors en mode d'exploration.

Pour vous déplacer, vous devez vous repérer sur le mini-plan affiché à droite de l'écran (à gauche sur C64).En fonction de l'étage où vous êtes, ce mini-plan vous indique les couloirs et les pièces. Vous êtes symbolisé par une PETITE FLECHE BLANCHE (bleu ciel sur C64). Celle-ci, non seulement, vous indique votre position mais également la DIRECTION DE VOTRE REGARD.
Les terroristes sont en noir sur C64 et les otages en blanc.
Pour SPECTRUM et MSX, les otages sont représentés par une croix, les terroristes par un losange et les hommes du GIGN par un carré.
Pour AMSTRAD, les otages sont représentés par un point blanc, les terroristes par un point vert et les hommes du GIGN par un point bleu.

b) DEPLACEMENT

Dans une pièce :

		Clavier C64
Pour progresser en direction du regard	Direction HAUTE	£
Pour progresser à droite de la direction du regard	Direction DROITE	↑
Pour progresser à gauche de la direction du regard	Direction GAUCHE	*
Pour faire demi-tour	Direction BASSE	=

Clavier SPECTRUM, AMSTRAD et MSX : Les touches que vous avez sélectionnées au début du jeu:
Dans le couloir : seule la direction haute permet d'avancer. Les touches "droite" et "gauche" permettent de pivoter. La touche "bas" = demi-tour.
Dans une chambre : vous vous déplacez principalement avec les directions droite ou gauche, | et * au claiver sur C64. Les directions hautes ou basse (£ et = au clavier sur C64) sont à utiliser uniquement quand il y a une porte en face de vous ou derrière vous, et que vous souhaitez changer de pièce ou de couloir.



↑ *barre d'espace* ← *ou* →

G) RENCONTRES AVEC DES TERRORISTES

Sur C64 :

Lorsque vous en rencontrez un ou plusieurs, vous devez passer en mode tir en appuyant sur la BARRE D'ESPACE ou FIRE du joystick. A ce moment-là, par les commandes DROITE-GAUCHE vous dirigez votre fusil pour le pointer sur le terroriste tout en conservant la touche action ou espace appuyée. Vous avez également un réglage du tir en hauteur avec les commandes haut et bas. Le plus rapide et le plus précis gagnera la bataille.
Pour vous déplacer à nouveau, relâchez la barre d'espace puis enchaînez par une commande de direction. Vous pouvez également tenter de fuir rapidement si la situation l'exige.

Sur AMSTRAD-SPECTRUM-MSX :

Passez en mode tir en appuyant sur le bouton feu de votre joystick ou la touche action "fire". Un curseur apparaît, il symbolise le point d'impact de votre tir. Déplacez-le avec le joystick ou les touches du clavier. Lorsque vous relâchez le bouton feu ou le bouton action, le tir s'arrête et vous pouvez recommencer à vous redéplacer. Car pendant la phase de tir, vous ne pouvez déplacer votre personnage.

H) RENCONTRES AVEC DES OTAGES

Une fois que vous avez neutralisé les terroristes de l'étage, vous pouvez délivrer le ou les otages. Vous les rejoignez dans les pièces où ils sont détenus. Placez-vous en face de l'un d'eux et il vous suivra (un seul à la fois). Vous devez le guider jusqu'à une pièce du 3ème étage qui ne comporte aucune fenêtre. Lorsqu'ils sont dans cette pièce, le ou les otages sont en plus grande sécurité. Si vous avez réussi à récupérer tous les otages, la partie se termine.
Cependant, dans certaines missions, des terroristes peuvent venir dans cette pièce et les récupérer. Vous devrez alors protéger les otages et neutraliser les terroristes.

I) RENCONTRE ENTRE TERRORISTES, OTAGES et GIGN

Si vous rencontrez dans une chambre ou dans un couloir, un terroriste accompagné d'un otage, vous devrez neutraliser le terroriste sans porter atteinte à l'otage. Aucune erreur ou bavure n'est tolérée. Votre mission n'est réussie à 100% que si tous les otages sont libérés et vivants.
Conseil : sur C64.
Rappelez-vous également de progresser sans bruit (évitez les coups de feu inutiles), vous éviterez ainsi de vous faire repérer par les patrouilles des terroristes.

VI - FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

VICTOIRE TOTALE : Vous avez regroupé tous les otages dans la pièce sans fenêtre du troisième étage ou vous avez neutralisé tous les terroristes présents dans l'Ambassade.

DEFAITE : Tous les hommes qui étaient à votre disposition ont été neutralisés par les terroristes. Si votre situation se trouve entre les deux cas, du fait que vous avez perdu des hommes sur le terrain ou que vous n'avez pas réussi à délivrer vivants tous les otages, des commentaires et des statistiques vous sont fournis par l'intermédiaire du journal de fin de jeu sur votre action.

Pour cela, sur la page finale, appuyez sur le bouton feu et un extrait de journal (en Anglais) s'affichera sur l'écran.
C64 : Si vous désirez rejouer, appuyez sur FIRE ou la barre d'espace, un mini-menu s'affichera. Suivez les instructions en fonction de votre choix. Si vous voulez rejouer la deuxième partie, appuyez sur 2. Si vous voulez recommencer une autre partie et revenir au menu de départ, appuyez sur 1.
Sur AMSTRAD, SPECTRUM, MSX :
Appuyez sur FIRE ou bouton action pour rejouer la deuxième partie.

CREDITS

ORIGINAL IDEA: Philippe AGRIPNIDIS
SCENARIO: Philippe AGRIPNIDIS, Pascal BUREL, Daniel CHARPY, Eric MOTTET, Najib EL MAADANI, Josiane GIRARD, Tuan DO CAO
PROGRAMMING: Daniel CHARPY, Pascal BUREL, Najib EL MAADANI, Tuan DO CAO, Philippe CAMPION
MAIN GRAPHICS: Josyane GIRARD
GRAPHICS: Didier CHANFRAY, Dominique GIROU
AMSTRAD, SPECTRUM and MSX versions: NEW FRONTIER SOFTWARE
PROGRAMMING: Isidro GILABERT
GRAPHICS: Juan José FRUTOS & Alberto José GONZALEZ
MUSIC: Alberto José GONZALEZ